

N. CLASS.....  
CUTTER.....  
ANO/EDIÇÃO.....

**FACULDADE TRÊS PONTAS – FATEPS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**  
**BRUNA RAFAELA ROSA**

**DESENVOLVIMENTOCOGNITIVO INFANTIL**

**Três Pontas**  
**2016**

**FEPESMIG**

**BRUNA RAFAELA ROSA**

**DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura sob a orientação da Profa. Esp. Ana Cristina Naves.

**BRUNA RAFAELA ROSA**

**DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura pela Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovada em: 23 de Junho de 2016

---

Profa. Esp. Ana Cristina Naves

---

Profa.Ma. Eliane Maria Morais Menegatto

---

Prof. Esp. André Luiz Nascimento Vilela

OBS.:

## DESENVOLVIMENTO COGNITIVO INFANTIL

Bruna Rafaela Rosa\*  
Ana Cristina Naves\*\*

### RESUMO

Este trabalho descreve o desenvolvimento cognitivo infantil de crianças entre 4 e 5 anos. Tem como objetivo principal refletir sobre a importância do lúdico e a relação que este tem como desenvolvimento da aprendizagem infantil e suas apropriações. Utilizou-se de pesquisa bibliográfica, em diferentes autores como para a definição do brinquedo e brincadeiras. Discute o desenho com atividade essencial para a criança na Educação Infantil, em Vygotsky, Piaget e Luquet, e sobre a sua evolução, seu pensar e agir no processo educativo. A construção desse conhecimento e a criatividade se acontecem a partir da convivência com professor como mediador do conhecimento, da interação que se estabelece com as outras pessoas e com os objetos. Por meio da imitação a criança se familiariza com a própria imagem, criando sua identidade, tornando-se um ser autônomo e ativo na sociedade. Neste contexto o desenho essencial para o desenvolvimento das capacidades imaginárias e evolução para a escrita, o que favorece a alfabetização. A análise evidenciou que a criança da Educação Infantil é capaz de expressar seus desejos, sentimentos a partir de sua capacidade lúdica e expressiva, como contribuição para o desenvolvimento escolar.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento Cognitivo. Criatividade. Educação Infantil

### 1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento cognitivo das crianças de 4 e 5 anos construído através do lúdico, é discutido neste estudo para se entender como e da o desenvolvimento infantil da aprendizagem de forma mais real e prazerosa.

Tal abordagem discute a importância de desenvolver os conhecimentos através das diversas interações, considerando que a Educação Infantil é uma etapa relevante na medida

---

\*Bruna Rafaela Rosa- Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas- FATEPS. brunarosasouza@live.com

\*\* Ana Cristina Naves . Profª. do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Três Pontas FATEPS. didanv@bol.com.br

em que proporciona na criança desenvolver-se integralmente onde cada uma tem seu tempo para o aprendizado, se tornando um ser ativo na sociedade.

Tal abordagem discute a importância de desenvolver os conhecimentos através das diversas interações, considerando que a Educação Infantil é uma etapa relevante na medida em que proporciona na criança desenvolver-se integralmente onde cada uma tem seu tempo para o aprendizado, se tornando um ser ativo na sociedade.

É importante ressaltar também o papel importante do professor como mediador do conhecimento das crianças, sua importância no estímulo do desenvolver, um ser autônomo, capaz de tomar suas decisões tornando um ser ativo no meio social, sua influencia no trabalho em intercalar o aprendizado desta, com sua forma de ensinar, de como se desenvolve sua pratica de ensino, e como estas crianças são motivadas, incentivadas para seu desenvolver.

## **2 A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

A Educação Infantil vai além da perspectiva de fomentar o ensino na vida das crianças tem como objetivo proporcionar o início da formação de um ser ativo e interativo, onde acriança deve aprender de forma prazerosa e ser inserida no mundo da escrita desde cedo. A criança é um sujeito inserido em uma determinada cultura e participante social.

Este ser é profundamente marcado pelo meio social em que vive e desenvolve-se, de forma a contribuir efetivamente em todas suas etapas de crescimento e apropriação de conhecimentos (BRASIL, 2006).

Neste sentido o papel da Educação Infantil é muito importante, pois traz para dentro da sala de aula, o que realmente é importante para criança, um pouco do seu cotidiano e de sua cultura, para que seja aulas significativas e as crianças vão desenvolvendo diversas habilidades para o aprendizado.

Conforme Faria(1999) a criança não deve ser considerada uma abstração,mas um ser produtor e produto da história e da cultura,para esta criança ir se desenvolvendo onde os rabiscos ganham complexidades, desenvolvimento o expressivo dos alunos, quando ele começa a rabiscar, é importante, pois ele registra o que ele sabe.

O reconhecimento da importância da educação da infância na faixa etária de 4 a 5 anos de idade, vai além do contexto familiar, escolas, pré-escolas, creches e instituições similares. Guardam profunda relação com concepções de educação. Cada criança tem seu tempo de aprendizagem e sua forma de aprender quando ela vai se desenvolvendo e, ampliando o seu conhecimento.

Pontua o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RECN/EI (Brasil, 1998, p. 21) que “A criança é profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas que também o marca que as caracterizam como serem que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio.” Cada criança tem sua característica, para compreender o mundo em que vive e se desenvolve.

Para o RECN/EI (Brasil, 1998, p.21) “No processo de construção do conhecimento as crianças se utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipótese originais sobre aquilo que buscam desvendar.” Estas crianças constroem o conhecimento a partir da convivência da interação que se estabelece com as outras pessoas, e de como são estimuladas por estes.

## **2.1 Os vários olhares sobre a ludicidade nas atividades da Educação Infantil**

Existem muitos olhares, e muitos contares, de pessoas que vivem, pensam e escrevem sobre a ludicidade, nos possibilitando ter ideias do papel e da importância deste termo tão discutido e utilizado na Educação Infantil.

A Educação Infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, para que enriqueçam o seu desenvolvimento e inserção social (BRASIL, 1998). Esta instituição tem o papel de proporcionar o desenvolvimento da identidade da criança, por meio de métodos diversificados e através da interação das trocas de aprendizagem.

O RECN/EI (Brasil, 1998, p.24), traz que “o desenvolvimento integral depende tanto dos cuidados relacionados, que envolvem a dimensão afetiva e dos cuidados com os aspectos biológicos do corpo, como a qualidade da alimentação e dos cuidados com a saúde.”

Para que esta criança consiga ter uma boa aprendizagem, os cuidados devem ser considerados, as necessidades das crianças com o princípio a promoção da saúde. Para cuidar é preciso antes de tudo estar comprometido com o outro, é, sobretudo dar atenção a ela como pessoa que está num contínuo crescimento e desenvolvimento. Visa identificar suas necessidades para que possa ampliar seus conhecimentos e habilidades para que se constituam como crianças autônomas e seguras de si (BRASIL, 1998).

Para que as crianças possam exercer suas capacidades é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições. A diversificação é essencial, as interações diretas voltadas para as brincadeiras são importantes, pois através dela que a criança tem o contato concreto com o imaginário e as brincadeiras. A criança com a

brincadeira desenvolve a imitação de cenas já vivenciadas, e a forma de como estimula o seu mundo da imaginação, fantasia e a forma de como elas se desenvolvem (BRASIL, 1998).

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um de determinado tema e enredo cujo desenvolvimento depende unicamente da vontade de brincar. A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças oferecendo-lhe material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas criativas e organizacionais infantis. (BRASIL, 1998, p. 28).

O professor como mediador vem intervindo a estrutura as delimitações das crianças, auxiliando na aprendizagem para que haja a noção do tempo e espaço para cada tipo de brincadeira. O professor vai ministrando a brincadeira sem que saia do contexto, para haver o desenvolvimento das capacidades imaginarias da criança.

### **3.1 A Criança e as brincadeiras na Educação Infantil**

O brincar apresenta-se de extrema importância no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil, através dele se estabelece as relações sociais e a construção dos conhecimentos. Os primeiros questionamentos sobre o brincar não estavam relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras, mas focavam a cultura.

No fim do século XIX, o psicólogo e filósofo francês Henri Wallon (1879-1962), o biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) e o psicólogo bielorusso Lev Vygotsky (1896-1934) buscaram compreender como os pequenos se relacionavam com o mundo e como produziam cultura. Até então, a concepção dominante era de que eles não faziam isso. Investigando essa faceta do universo infantil, eles concluíram que boa parte da comunicação das crianças com o ambiente se dá por meio da brincadeira e que é dessa maneira que elas se expressam culturalmente (OLIVEIRA, 1997).

Segundo Felipe (apud CRAID; KAERCHER, 2001) a aprendizagem não depende apenas do ensino de conteúdos, “para que ela ocorra, são necessários afeto e movimento também. Afirmou que é preciso ficar atento aos interesses dos pequenos e deixá-los se deslocar livremente para que façam descobertas.” Continua o autor que o ser humano deve ser considerado de modo integral. Isso significa introduzir na rotina atividades diversificadas, como jogos e as brincadeiras.

Completa o RECN/EI (Brasil, 1998, p. 21) que “A criança é um ser social e como tal convive com diferentes seres, que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas,

tem desejos e de estar próximas às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente”. Então ampliando suas relações, sentindo cada vez mais seguros, se expressando aprendendo nas trocas de informações e nos vínculos que vão se estabelecendo, deverão ser considerada de maneira ampla.

Ainda segundo Felipe (apud CRAIDY; KAERCHER, 2001) as crianças pensam sobre tempo, espaço e movimento, e estudou como diferem as características do brincar de acordo com as faixas etárias. Afirma que enquanto os menores fazem descobertas com experimentações e atividades repetitivas, os maiores lidam com o desafio de compreender o outro e traçar regras comuns para as brincadeiras.

As pesquisas de Vygotsky apontaram que a produção de cultura depende de processos interpessoais. Ou seja, não cabe apenas ao desenvolvimento de um indivíduo, mas às relações dentro de um grupo. Destacou a importância do professor como mediador e responsável por ampliar o repertório cultural das crianças. Consciente de que elas se comunicam pelo brincar, o autor considerou uma intervenção positiva a apresentação de novas brincadeiras e de instrumentos para enriquecê-las. O papel da escola é desenvolver a autonomia da turma. E, para ele, esse processo depende de intervenções que coloquem elementos desafiadores nas atividades, possibilitando aos pequenos desenvolver essa habilidade (VYGOTSKY apud CRAIDY; KAERCHER, 2001).

Kishimoto (2002) relata que as brincadeiras e cantigas, que fazem parte da cultura brasileira, receberam fortes influências dos portugueses, não descartando a contribuição de outras culturas de povos, como a do negro e do índio.

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatar sua essência, dedicando estudos e pesquisas no sentido de evocar seu real significado. Kishimoto (2002) pontua que “independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.” Nessa discussão, entende-se que, em qualquer tempo a criança brinca e aprende brincando.

Nesta perspectiva do RECN/EI (Brasil, 1998, p. 25) “a criança tem acesso a mundos distantes e imaginários, brinquedos, cantigas e as histórias que compõem o repertório infantil são inesgotáveis fonte de informações culturais, que auxiliam a sua vivência concreta.” A

criança amplia a sua imaginação, explorando o meio cultural em que vive, apropriando seus conhecimentos e aprendizagem.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. O professor deve entender que elas amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentações de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p. 22).

As crianças nas brincadeiras imitam e recriam personagens nas observações, ou nas suas vivências com seu meio social, vão se desenvolvendo apropriando suas capacidades de transformá-los.

Segundo Fontana; Cruz (1997, p. 136) “Brincar na escola não é a mesma coisa que na rua. O cotidiano escolar é marcado pelas características, pelas funções e pelo modo de funcionamento da instituição.” O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem, assim o ato de brincar na escola, está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Há, ainda, o fato de que

[...] a aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócios históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. [...] o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1997, p. 57).

É possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento (KISHIMOTO, 2002).

Essa possibilidade de brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil, como também para o cultural. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica segundo Kishimoto (2002) permite que a criança se prepare para a vida, entre

o mundo físico e social. Observamos, deste modo que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

A essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (KISHIMOTO, 2002, p. 122).

O jogo e a brincadeira são considerados atividades lúdicas que têm valor educacional, a utilização dos mesmos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem.

Esses recursos proporcionam um impulso natural da criança funcionando, como um grande motivador, é através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva. (ID., 2002, p. 137).

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando participa ativamente, seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. Sendo através desta imitação que a criança vai se desenvolvendo, é na observação que elas auxiliam outras crianças e constroem sua identidade. As crianças vão se identificando, mudando seu modo de agir e pensar, tornando um ser ativo, desempenhado seu papel na diferenciação e a afirmação do seu ser. Desta forma vão enriquecendo as possibilidades de comunicação e expressão atribuindo de forma mais significativas para o seu processo de aprendizagem (BRASIL, 1998).

Ainda o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil afirma que

[...] educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p. 23).

O uso que a crianças faz da linguagem fornece várias possibilidades quanto ao processo de diferenciação entre o eu e o outro, ao possibilitar formas mais objetivas e diversas de compreender o real. A brincadeira vai se tornando um espaço na qual se pode observar a

repetição daquilo eu elas já sabem, recriando em novas situações tornando-se autoras de seus próprios papéis (BRASIL, 1998).

Na faixa etária de crianças de 4 a 5 anos de idade consta-se uma ampliação do repertório de gestos instrumentais, os quais contam com progressiva precisão. Atos que exigem coordenação de vários segmentos motores e o ajuste a objetos específicos, como recortar, colar encaixar pequenas peças etc., sofisticam-se. (BRASIL, 1998, p. 24).

Nesta etapa as crianças vão se apropriando da direção de seus gestos e, a partir daí já conseguem planejar as brincadeiras antecipadamente.

O RECN/EI (Brasil, 1998, p. 22) trata da importância das representações para a aprendizagem e, que “o brincar de faz-de-conta, favorece as crianças, que buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz-de-conta” que é outro.”

O educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as diferentes circunstâncias que cada um irá encontrar, e conseqüentemente, chegaram ao processo de aquisição do conhecimento, ludicamente.

### **3.2 A Criança e o desenho na Educação Infantil**

O desenho no desenvolvimento da criança de Educação infantil torna-se possibilidade de representação da realidade, é através dele, também, que a criança mostra o que vivencia, trazendo um pouco de sua realidade, seu modo de desenvolver.

A criatividade de uma criança parece não ter limites, por esta ser uma fase onde o lúdico é muito presente o simples ato de desenhar possui um papel muito importante no desenvolvimento da criança, além de poder revelar a forma como ela enxerga o mundo (COX, 2001).

Enfatiza o RECN/EI (Brasil, 1998, p. 91). “No processo de aprendizagem em Artes Visuais a criança traça um percurso de criação em construção individual que envolve escolhas, experiências pessoais, aprendizagens, relações com a natureza, motivação interna e/ou externa”. Trazendo um vasto enriquecimento de suas capacidades, e habilidades no

desenvolver sua criatividade no decorrer do processo da aprendizagem. Segundo Gurgel (2014), o desenho acompanha o desenvolvimento das crianças como uma espécie de radiologia, ela traz para dentro da sala de aula a forma de como ele se relaciona com a realidade e de como traduzem essa percepção graficamente, e de como ela se desenvolve através das garatujas.

O RECN/EI (Brasil, 1998, p. 92) afirma que “O desenvolvimento progressivo do desenho implica mudanças significativas que, no início, dizem respeito a passagem dos rabiscos iniciais da garatuja para a construção cada vez mais ordenadas, fazendo surgir os primeiros símbolos”.

A criança vem retratando o seu desenvolvimento vai se interagindo com outras crianças, havendo a troca de saberes. Ainda o RECN/EI (Brasil, 1998, p. 92) “Nas garatujas, a criança tem com hipótese que o desenho é simplesmente uma ação sobre uma superfície, e ela sente prazer ao constatar os efeitos visuais que essa ação produziu”. Sente através deste que a criança vai se encontrando, traçando seus saberes reconhecendo seus registros.

Na evolução da garatuja para o desenho de forma mais estruturada, a criança desenvolve a intenção de elaborar imagens no fazer artístico. Começando com símbolos muitos simples, ela passa a articulá-los no espaço bidimensional do papel, na areia, na parede ou em qualquer outra superfície (BRASIL, 1998, p. 93).

Assim a criança vai apropriando esse conhecimento em sua própria produção, quando aprende a criar e a recriar.

Pontua o RECN/EI (Brasil, 1998, p. 23). Que “imitar decorre antes de experiências pessoal, cuja intenção é a apropriação de conteúdos, de formas e de figuras por meio da representação”. É a criança se envolve na associação dos objetos e seus usos simbólicos transformando no reconhecimento dessas formas, para desenvolver o fluir da sua imaginação.

Fontana; Cruz (1997, p. 144) mostra que “O desenho é também considerado uma forma agradável de trabalhar a coordenação motora das crianças, sua capacidade de atenção e concentração, seus conhecimentos sobre cores, formas”. A criança através do desenho ela se expressa, o desenho é o seu meio de aprendizagem, o começo da alfabetização.

### **3.3 Características do desenho na perspectiva de Vygotsky, Piaget e Luquet**

Rabiscando ou desenhando o desenho da criança sempre apresenta um significado. Os primeiros desenhos infantis podem ser vistos como gestos ou marcas feitas em uma superfície

do que efetivamente como desenhos. O termo 'desenho' é a "representação de formas sobre uma superfície, por meio de linhas, pontos e manchas, com objetivo lúdico, artístico, científico, ou técnico. A arte e a técnica de representar, com lápis, pincel e outros, um tema real ou imaginário, expressando a forma". Assim, o desenho, primeira manifestação da escrita humana, continua sendo a primeira forma de expressão usada pela criança (DERDYK, 2003).

Dos diferentes autores que contribuem com teorias sobre o desenho, Lev Semenovich Vygotsky (apud OLIVEIRA 1997, p. 32) traz "a teoria de uma Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP, que se refere à distância entre desenvolvimento potencial e real. O primeiro nível é tudo aquilo que a criança pode aprender e o segundo é o que ela de fato já aprendeu." Ela aprende por meio da relação social, intermediado por um adulto, que atue como mestre, ensinando e levando suas potencialidades ao campo real.

Segundo Fontana; Cruz (1997, p. 145) "Para Vygotsky o desenvolvimento posterior do desenho não é puramente mecânico nem tem explicação em si mesmo: é preciso que, num dado momento, a criança descubra que os traços feitos por ela podem significar algo." A criança retrata o produzido, ela nomeia dando significado para o desenho.

Conforme Fontana; Cruz (1997, p. 146) a representação simbólica primeira deve ser atribuída à fala considera que o próprio desenho torna-se simbólico pela utilização da linguagem oral.

A criança antes mesmo de desenhar ela já atribui a forma simbólica, mesmo que inconsciente, do desenho, sendo capaz de antecipar o que vai desenhar trazendo o que ela já sabe. Vygotsky (apud OLIVEIRA, 1997) tem como palavra-chave interação social, o que implica dizer que o desenvolvimento do indivíduo se dá através da relação com o outro, com o mundo.

A evolução do desenho seria então espaço concomitante ao processo de construção do conhecimento relativo ao espaço, seus diferentes estágios estariam de acordo com Fontana; Cruz (1997, p.151), "Para Piaget vinculado aos diferentes níveis de estruturação do conhecimento espacial de compreensão das relações espaciais." Através desta perspectiva a criança desenvolve seu pensamento, ela passa a ter noção da representação realismo do real.

Ao nomear o desenho que fez, a criança relaciona os traços que produziu – que pode se assemelhar ou não a algo real. Quando nomeia o desenho torna-se significativo. Assim, segundo Fontana; Cruz (1997) "Vygotsky traz que a fala tem papel fundamental na descoberta

que a criança faz de seus rabiscos”. Ela se torna de forma significativa para o aprendizado desta criança.

A contribuição de Jean Piaget parte de três elementos fundamentais: a estrutura, que se refere aos aspectos biológicos; a função, que trata das tendências básicas da espécie e o conteúdo, que se refere aos dados comportamentais. Ele admite que a evolução do desenho passe por estágios de desenvolvimento como

- Estágio **sensório-motor**<sup>1</sup>(de 0 a 24 meses) - A inteligência manifesta-se através de suas ações, que são geralmente aplicadas a várias situações problemas.

-Estágio **pré-operacional** (de 2 a 4 anos) – Inicia-se em seu primeiro momento (2 a 4 anos) com a linguagem e termina com o desenvolvimento da função simbólica.

- No segundo momento (de 4 a 7 anos) caracteriza-se pelo sincretismo do pensamento, porque a criança está interessada no todo e não nas partes.

- Estágio das **operações concretas** (de 7 a 12 anos) – A criança operacional já pensa de maneira lógica, do ponto de vista do adulto, mas com grande dificuldade de raciocinar com conteúdos totalmente verbais. Nessa fase ela deve possuir algumas características como: representação mental, conservação, relações, inclusão de classes e ordenação serial.

Piaget preocupou-se com a origem do desenvolvimento intelectual. Para ele, há processos fundamentais que ocorrem o tempo todo (adaptação, assimilação, acomodação e equilíbrio). A criança toma posse do conhecimento mediante a sua representação. Seja, no início, por meio de rabiscos até um esquema corporal mais elaborado, cada desenho da criança reflete um estágio de desenvolvimento (DERDYK, 2003).

Nessa discussão Fontana (CRUZ, 1997, P. 151) “traz que Georges-Henri Luquet como também Piaget supõem que, embora durante a maior parte da infância as crianças desenhem o que sabe, e não o que vêem, chega-se ao realismo visual, tido como a etapa final do desenvolvimento do desenho.” Tanto Luquet quanto Piaget admitem na evolução do desenho infantil os estágios:

- O primeiro estágio é o **realismo fortuito** que começa por volta de 2 anos. Depois que faz o desenho ela o nomeia, independente da forma.

-O segundo estágio, o **realismo fracassado/falhado**. Aos 3a 4anos a primeira tentativa da criança de reproduzir algumas formas. O realismo falhado foi denominado de incapacidade sintética, quem e uma “imperfeição geral do desenho”, seja nas proporções (pelo fato de desenhar cada parte separadamente), nas relações entre os elementos como a inclusão, ou pela falta de orientação. A incapacidade sintética diminui à medida que a criança consegue ficar mais focada, ter mais atenção sendo que o progresso efetua-se por gradações.

- O terceiro estágio, o **realismo intelectual** começa aproximadamente aos 4 anos e/ aos 7 anos. A criança desenha mesmo o que sabe e não necessariamente o que vê, sendo o processo natural do desenvolvimento do desenho. Por volta de 7 aos 11 anos, ocorre uma mudança qualitativa e quantitativa, quando o realismo intelectual dá lugar ao **realismo visual**. Estes termos expressam a metamorfose de um pensamento egocêntrico para uma crescente visão objetiva do mundo. O estágio do realismo intelectual é a fase quando aparecem o plano deitado e a transparência no desenho.

- O quarto estágio, na adolescência de 12 anos em diante é o do **realismo visual**. Estes representam o desenho a partir da própria perspectiva (COX, 2001).

Barbosa (ALVES; MARTINS, 2008), “para Vygotsky e Piaget observam a necessidade de se dar ênfase à interação conversacional entre as crianças, para terem, com isso, acesso a conhecimento significativo e compreensivo (agir sobre uma mensagem para verificar o que entendeu sobre determinado assunto), especialmente com referência à expressão com vistas à chegarem à negociação de sentidos (expressar criativamente e esclarecer intenções, pensamentos, opiniões). Através dessa negociação de sentidos, a criança poderá produzir uma nova mensagem sobre o que realmente entendeu, e criar.

A visão dos três autores pode ser apresentada junta, uma vez que a expressão gráfica apresenta uma grande importância para o desenvolvimento da criança,

[...] o ato do desenho, a criança se revela oralmente e isto pode ser utilizado como uma chave para a compreensão do que seu inconsciente pretende revelar. Porém, melhor que a fala, os desenhos expressam por si mesmos delicadezas do intelecto e afetividades, aspectos sutis que são perceptíveis e que estão ao mesmo tempo além do poder ou liberdade condicionada pela comunicação verbal. Assim, se o grafismo infantil é a expressão pessoal da criança, o mesmo pode ser refletido quanto ao significado dado a ele, algo individual e intransponível. (DERDYK, 2003, p. 79).

Por meio do desenho, a criança fala, informa tudo o que sente, sabe e vê e essa ferramenta facilita a compreensão de profissionais no que envolve uma criança em questão. Ao pensar na criança como um ser social, dá-se a oportunidade de pensá-la também à luz da liberdade, por meio da única comunicação que a reflete por inteiro, o desenho. O grafismo infantil proporciona o prazer à criança e se torna um espelho dela, a quem o vê (COX, 2001). Através do desenho a criança manifesta-se, como se fosse um espelho refletindo seus sentimentos.

Ao professor cabe entender, para estimular atividades criativas e necessárias ao desenvolvimento infantil, com consciência de que o desenho é uma das principais

atividades na Educação Infantil, assim como as brincadeiras. Cabe a ele entender que o desenho revela uma forma de se expressar da criança e contribui em vários aspectos entre eles: coordenação motora, visão, movimentos das mãos, organização do pensamento, construção das noções espaciais e outros aspectos cognitivos muito importantes para a alfabetização. (OLIVEIRA, 1992, p.90).

Diante do exposto, o professor na Educação Infantil necessita conhecer as etapas e evolução dessas diferentes teorias, que possibilitará a ele compreender as crianças e suas produções. Com esses conhecimentos poderá fazer a análise dos desenhos das mesmas, entender que eles expressam sentimentos, desejos, criatividade e características pedagógicas que cada atividade representa o que poderá ter grande contribuição para o desenvolvimento da criança.

#### **4 CONCLUSÃO**

Conclui-se, que o desenvolvimento cognitivo da criança da Educação Infantil na escola, bem como a atuação do professor como mediador do conhecimento, na perspectiva do desenho, é essencial para a criança.

O entendimento de que as brincadeiras, brinquedos e o desenho possibilitam à criança um aprendizado mais autônomo e ativo dentro e fora da escola. Torna-se oportuno ressaltar que através das diversas interações se desenvolve em muitos aspectos, como também a evolução para apropriação da alfabetização. O papel do lúdico e da imitação proporciona, neste ser, enriquecimento de vivências e aprimoramento das capacidades. A criança é um ser produtor de seus próprios pensamentos, onde as brincadeiras de faz-de-conta e os jogos contribuem para o seu desenvolvimento. Através das brincadeiras e do desenho, a criança desenvolve sua curiosidade, atenção, autonomia e a capacidade de resolver problemas.

Há a necessidade da conscientização pelo professor tanto das possibilidades dos brinquedos como fator necessário ao desenvolvimento integral infantil, e que o desenho da criança, sempre traz uma lógica ou sentido. É no desenho que a criança cria, (re) cria a realidade, imprime seus sentimentos e ideais podendo dar pistas de como ela se sente, o que possibilitar a ele entender o seu desenvolvimento.

Portanto, essas manifestações ao brincar e desenhar da criança estão repletas de simbolismo e mensagens. Ao pensar na criança como um ser social, dá-se a oportunidade de pensá-la, através da ludicidade, entendendo que o desenvolvimento da mesma será mais adequado e prazeroso e que a refletirá por inteiro.

Este estudo requer um maior aprofundamento, pois o desenvolver de uma criança na Educação Infantil, vai muito além do proposto. Como cada criança tem seu tempo e modo de agir e pensar, o trabalho na escola deve ser realizado de forma, prazerosa e com qualidade, contribuindo, assim para seu desenvolvimento e descobertas.

## **CHILDREN'S COGNITIVE DEVELOPMENT**

### **ABSTRACT**

*This work describes the children's cognitive development of children between 4 and 5 years. Has the main objective of reflecting on the importance of playfulness and the relationship that this development of children's learning and their appropriations. Search used literature in different authors as to the definition of toy and games. Treats the design with essential activity for the child in early childhood education, Vygotsky, Piaget and Luquet, and about its evolution, its thinking and acting in the educational process. The construction of this knowledge and creativity if happen from coexistence with teacher as Mediator of knowledge, interaction with other people and with the objects. By imitating the child is familiar with the image itself, creating your identity, becoming a standalone and active in society. In this context, the drawing is of utmost importance to capacity-building and development for imaginary written, which promotes literacy. The analysis showed that the child education Child is able to express their wishes, feelings from his playful and capacity expressive, as a contribution to the school development.*

**Keywords:** *Cognitive Development. Creativity Childhood Education*

### **REFERÊNCIAS**

BARBOSA, Ivone Garcia; ALVES, Nancy Nonato de Lima; MARTINS, Telma Aparecida Teles. **Concepção de criança na Educação Infantil:** ambigüidade e contradições docentes sobre a infância. Disponível em;

<[http://www.ceped.ueg.br/anais/IIedipe/pdfs/concepcoes\\_de\\_crianca.pdf](http://www.ceped.ueg.br/anais/IIedipe/pdfs/concepcoes_de_crianca.pdf). >Acesso em: 12 maio 2015.

BRANDÃO Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Sousa (Orgs.). **Ler e Escrever na Educação Infantil:** discutindo praticas pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

BRASIL, Ministério da Educação Secretária de Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil.** Secretaria de Educação Básica, Brasília, v.1, 2006.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação e Desporto. **Referencial Curricular Nacional para A Educação Infantil**. Secretaria de educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF v.1,1998.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação e Desporto. **Referencial Curricular Nacional para A Educação Infantil, formação pessoal e social**. Secretaria de educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF, v.2,1998.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação e Desporto. **Referencial Curricular Nacional para A Educação Infantil, conhecimento de mundo**. Secretaria de educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF, v.3,1998.

COX, Mauren. **Desenho da criança**. 2. ed. Tradução de Evandro Ferreira. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**.3.ed., São Paulo: Scipione, 2003.

FARIA, Ana Lúcia Goulart de. **Educação Pré-Escolar e Cultura**. 2. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo: Cortez, 1999.

FELIPE, Júlio. O desenvolvimento na Educação Infantil na perspectiva sócio interacionista: Piaget, Vygotsky e Wallon. In: CRAIDY, Calazans; KAERCHER, Gerarde. (orgs). **Educação Infantil pra que te quero?** Porto Alegre, RS: Artmed, 2001. Disponível em: <[http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes\\_pdf/educacao/v5\\_n1\\_2014/Natali.pdf](http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf)> Acesso em: 20 nov.2015.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da **Psicologia e trabalho Pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997 (Formação do Educador).

GURGEL, Thais. **O desenho e o desenvolvimento das crianças: os rabiscos ganham complexidade conforme os pequenos crescem e, ao mesmo tempo, impulsionam seu desenvolvimento cognitivo e expressivo**, 2014. Disponível em; <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/rabiscos-ideias-desenho-infantil-garatuja-evolucao-cognicao-expressao-realidade-518754.shtml>.> Acesso em: 15 out. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes. **Crianças, faz-de-conta & cia**. Rio de Janeiro: Vozes, 1992.